

## Uvod

Podeljena između nauke i umetnosti, arhitektura je tokom istorije bila jedna od najotvorenijih tvorevina ljudskog uma za vreme u kome je stvarana. Svako je imao pravo da je razume kako želi, a potvrda toga je to da su je tokom istorije stvarali ljudi najrazlicitijeg obrazovanja, interesovanja i sklonosti.

Njena podloznost tumačenju i interpretaciji individuama iz razlicitih sfera umetnosti koje u njoj pronalaze skrivenu lepotu i smisao, cesto izrazavajući ono što nije bila, ili ne primarna, ideja arhitekta je usko povezana sa težnjom umetnika da vremenom izgradi svoj unikatni stil i izrazi svoje viđenje sveta, što se značajno odražava na elemente u njegovim delima. Takav pristup arhitekturi možemo uočiti i u **“devetoj” umetnosti – stripu...** Da bi kreirao svoj **budući svet**, autor stripa pokušava da napravi prostor, arhitekturu sa kakvom se nikada pre nismo sreli. Čini se da to ostvaruje, koriscenjem segmenata arhitekture iz svih epoha i njihovim pažljivim kombinovanjem. Pored svih rizika koje takvi postupci nose, on uspeva da ostvari vizuelno jedinstvo i potpuno nove, **nesvakidasne ambijente**. Sredinom 20-tog veka, narocito u posleratnom periodu, strip je bio jedna od retkih umetnosti koja je izrazavala vizije daleke budućnosti gotovo istom “brzinom” kao do tada. **Svetski rat je iznedrio ogromne ekspanzije “crtanog talenta”**. **S jedne strane, obe strane u sukobu su shvatile kolika je moć slikovnog izraza u prenosu snažne poruke i jedva pismenima i onima koji su govorili različitim jezicima . S druge strane, ljudima je bilo potrebno olakšanje od rata, pa su I stripovi, kao I muzicke dvorane, smesni filmovi, I radio komedije, bili u punoj potražnji. Upravo tada, 60-tih godina, iz iste potrebe, I sa jakim uporištem u stripu, nastao je “Archigram”, jedan od najuticajnijih pokreta u 20.veku.** Pokret je bio “slep” na kontradikcije budućnosti neograničenog slobodnog vremena u kom , "svaki pojedinac može izgraditi život, baš kao u “starom” svetu gde je nekoliko povlasćenih umetnika konstruisalo svoje reprezentacije kakav bi život trebao biti." Ali, bez ovoga, studentski pokreti 1960-tih bi bili usisani u dosadne istine profesionalnih standarda ili jednostavno konvencijama liberalnog političkog diskursa. Kod njih arhitektura tako poklapa sve s postojanjem: nema više zaklonjenjenih arhitekturom, samo onih koji žive u njoj. Zalazu se za vreme u kome alati ne upravljaju idejama, već su ideje alati. Samo tako život može slobodno biti struktuiran na globalnom nivou. U društvu nomada, kuća iz sna može, prema okolnostima, da se nalazi uz more ili u brda, u planine ili na ravnici..

**Na taj način, u istoriji ove dve discipline, arhitekture I stripa, Archigram je igrao važnu ulogu, jer šezdesetih su dekonstruisali superjunaka, stvarajući publikaciju “Amazing Archigram”, koja se oslanja na pop art slike i koristi jezik stripa. Drugi vrlo važan trenutak je u 1958., godini Velike izložbe u Briselu. To je trenutak kada smo shvatili da su zapravo strip autori otkrili modernizam. To je herojsko doba arhitekture. Tokom ovog razdoblja, arhitektura i strip uveliko uticu jedan na drugog.**

## SVET ARCHIGRAM-A

*(‘A world of science fiction and exaggerations which implies “truth” in a way that is conceived as false’)*

### NASTANAK

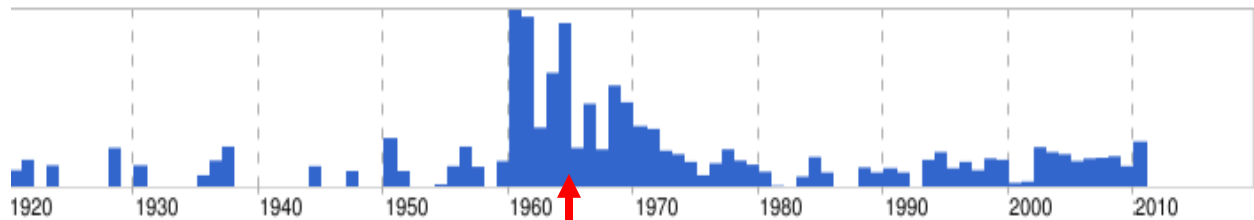
Krajem 50-ih i početkom 60-ih je bio period globalnog previranja i promene. U Istočnoj Europi i Kini su vladale komunističke ideologije. U Zapadnoj Europi i Americi su vladale kapitalističke ideologije. Svaki je bio u stahu od drugog i rezultat je bio 'hladni rat' promovisan putem propagande i demagogije, kao što su I ratovi u manjim zemljama sirom sveta. Onda je doslo tehnološke podele. Do 60-ih godina, ljudi koji žive u gradovima, uključujući i one u vlasti i drugim pravnim institucijama funkcionisali su na analogni način: pisaće masine, 'snailmail ', telegram, telefon, čak i mnogim ranim podataka procesori proizvedeni analogno' punch-cards '. Nakon 1960, digitalizacija je počela da preuzima mnoge životne sfere, zahvaljujući tehnološkom napretku, kao što su napredak tranzistora i mikročipa. Ovo je omogućilo između ostalog, kao što su kreditne-kartice, pokretanje geo-stacionarnog satelita i trenutne globalne komunikacije. **Savremeni svet je rođen...**



"Krajem 1960-tih, u različitim stanovima u Hampstead-u, grupa mladih studenata arhitekture, počela je da se sastaje: da bi kritikovala projekte, smišljala naslove za stampu, da se kombinuje kako bi radila konkursne projekte, i uopšteno pružali oslonac jedan drugom protiv dosadnog rada u Londonskim arhitektonskim biroima. Postalo je očito da će neka publikacija pomoći. Glavni britanski časopisi nisu u to vreme zeleli da objavljuju studentske radove, tako da je "Archigram" reagovao na ovu, kao i opstu sterilnost scene. Naslov je došao iz zapazanja hitnijeg i jednostavnijeg predmeta nego časopisa, poput 'telegrama' ili 'aerogramma,' stoga 'arhitekture (arhitekture)-gram' !...



**Hronika rada** grupe mladih britanskih arhitekata koji su postali najuticajniji arhitektonski pokret 60-tih, uključuje i materijal objavljen u njihovim časopisima, kao i brojne tekstove, pesme, stripove, fotokolaze, crteže, i neverovatne arhitektonske projekte.

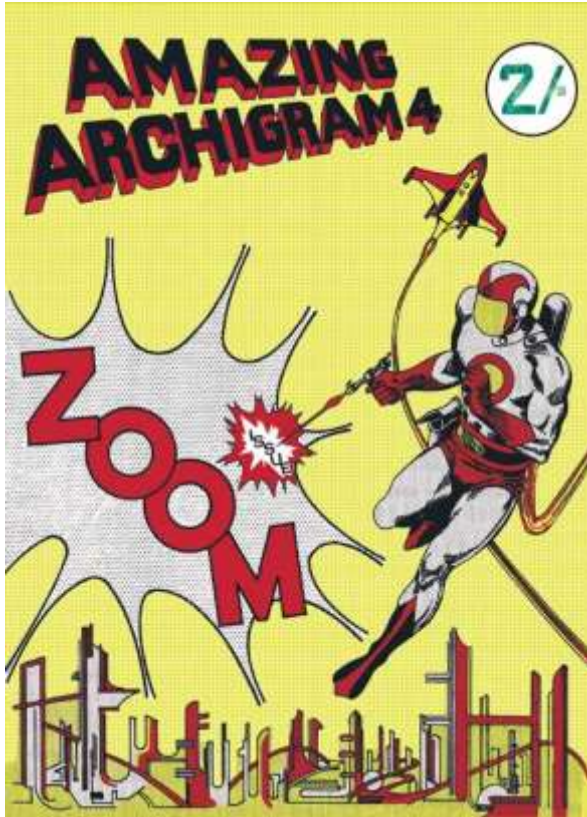


najveća aktivnost Arhigrama

Glavni članovi grupe bili su Peter Cook, Warren Kreda, Ron Herron, Dennis Crompton, Michael Webb i David Greene. Dizajner Theo Crosby je »skrivena ruka« grupe. Opredeljeni za 'high-tech', lagani, infra-strukturni pristup koji je usmeren prema opstanku tehnologija, grupa je eksperimentisala sa modularnom tehnologijom, istraživala mobilnost kroz okolinu, prostor kapsule i masovne potrošačke slike. Njihova dela nude zavodljive vizije budućnosti, međutim socijalna i ekološka pitanja su ostala nerešena.

Archigram je kao grupa bio pristalica "sprečavanja" da modernizam postane sterilan. Za razliku od Buckminster Fuller-a koji pretpostavlja da više mora biti učinjeno s manje materijala (jer materijal je konačan), **Archigram se oslanja na budućnost beskrajnosti resursa, što je karakteristično i za strip.**

## Arhitekta kao "superheroj"



Naslovna strana Archigram-ovog casopisa



Moebius-ov "Arzak"

U jednom od izdanja Archigram-a, tj u Archigram-u 4 (junsko izdanje iz 1964.godine) arhitekta je otelotvoren u strip junaka koji je uključen u političke borbe i zaštitu okoline u futurističkom društvu. Završni prostor stripa iskoriscen je kao mesto za prikaz tadašnjih želja i snove budućnosti, kao i odnos medija prostora stripa i 'ozbiljne' arhitekture. Kao što je Peter Cook napisao je u uvodu na Archigram-u 4, **"Naš dokument je u prostoru stripa, njegova stvarnost je u gestu, design i stil od hardvera novog u našem veku."** On postavlja pitanje: "Može li u bliskoj-stvarnosti raketa-objekat i letelice-objekti nositi zgrade s njima u život?" Bio je to plodan proces razvoja fantazije i stvarnosti koju je video Archigram kao katalizator promene iz stereotipnog modernističkog sveta arhitektonske banalnosti do istraživačkog modernog sveta gde ce, prema rečima Warren Kreda, "... više sofisticirane tehnologije, radeći zajedno u harmoniji, pomoći deci nase dece. "

## UTICAJI NA RAD

Dela Archigram-a su futuristički nagnuta pod uticajem **Antonio Sant'Elia**-nih dela. **Buckminster Fuller** i **Yona Friedman** takođe su važan izvor nadahnuća. Dela Archigram-a služila su kao izvor inspiracije za kasnije radove kao što su high-tech "Pompidou centar '1971 Richard Rogers-a i Renza Piana, Norman Foster-a, Gianfranca Franchini-ja i buduće generacije. Do ranih 1970-ih strategija grupe se promenila.

Archigram je očito **proizvod svoga vremena**. Oni su često smatrani delom avangarde, ali kako Manfreda Tafuri objašnjava teoriju i istoriju arhitekture:

"Eksperimentalni pokreti su se mogli sakriti iza revolucionarnih izjava koliko su želeli, ali njihov stvarni zadatak nije subverzija, već širenje, razgradnja i ponovno sastavljanje nove modulacije, od jezičnih materijala, od figurativnih kodova, konvencije koju su, po definiciji, oni pretpostavili kao stvarnost.

Za Archigram se ne čini da se pojavljuje u "poslu subverzije". Umesto toga, oni insistiraju na širenju polja studije arhitekture." Primarni cilj je bio da se proširi područje arhitekture iz svojih uskih birokratskih granica i elitističke estetike u sve aspekte kulturne proizvodnje i da se prošire istraživačke granice tehnologije prostora i dubine okeana.

I avangardne i eksperimentalne prakse služe za proširenje pojmova "šta je arhitektura," ali nenamerno broj tih predloga ograničava mogućnost ljudske interakcije i smanjuje viziju onoga što je društveno poželjno ili moguće. Njihov rad se uklapa čvrsto u istorijski trenutak i deo je kontra-kulturnih strujanja koja se kovitlaju u tom trenutku.

Archigram je oscilirao između "ossified" kulture moderne arhitekture i žive kulture modernog života; pokret je bio proto-kulturni samo u arhitektonskom smislu. Na drugoj strani su tražili i pojačavali trendove i vrednosti ugrađene u savremenost - tehnološku ekspanzivnost (u naučnoj fantastici i istraživanju svemira) i popularne demokratske kulture - u društvu sa savremenim Pop Art pokretima. Grupa je imala ambiciju da se proširi područje arhitekture, da se uključi sve povezano sa savremenim životom, da se ukaže na prolaznost i promenu elemenata situacije pored statičkog arhitektonskog i formalnog okvira. Kao što je Peter Blake piše, sećajući se njegovih ranih susreta s pokretom "**Odjednom je sve postalo arhitektura**".

Inace sveukupan rad "vizionarskih" arhitekata u Evropi šezdesetih godina – Archigram-a u Engleskoj, Hans Hollein-a, Coop Himmelblau-a, Raimund Abraham-a i drugih u Austriji, Superstudia i Archizoom-a u Italiji – poznat je po svojim futurističkim i često monumentalnim urbanim masinama. Ovakva formulacija, tehnološki razvijena, a programski primitivna - definiše "novog čoveka" koji je ideološki posvećen viđenju sebe kao čuvanju vrednosti običnog jednostavnog života, osiguranju svakodnevice. To sugerise da je život tog novog čovjeka nikad nije ni estetiziran i nikad tehnološki dezinficiran, on je pun rukovanja i sna, razgovora i sanjanja.

## VIZIJE ARCHIGRAMA I DALEKA BUDUCNOST STRIPA DIZAJN BUDUCNOSTI?

Archigram je avangardni arhitektonski pokret koji se temelji na arhitektonskom udruženju koje je bilo futurističko, anti-herojsko i pro-potrošačko, nadahnjujući se iz tehnologije kako bi stvorili nove stvarnosti koje su bile isključivo izražene kroz hipotetičke projekte. ARCHIGRAM, možda pod uticajem Reyner Banham-a, Cedric Price-a i na primeru Nezavisne grupe, među prvima su shvatili da je visoki modernizam iznad kulturne dominacije tih novih oblika, i da su arhitektura i reklamiranje identični i da tržište i medijska snaga daju radovima drugo značenje, I to ono koje je van arhitektonske kontrole.. ARCHIGRAM, koji je sigurno radio u drugačijem kontekstu nego danas, shvatio je ovo o arhitekturi pre 40-tak godina i ovo bi možda bilo njihovo najvažnije zapazanje tog vremena.

Archigram-ovi predlozi mogu se čitati kao idealističke vizije društvene transformacije putem medija i tehnologija. Njihova vizija otvaranja društva kroz zabavu i provokativnim intervencijama još uvek nosi težinu u umetnosti i dizajnu zajednice, iako je teško videti kako "ready-made cosmopolitanism" u malim gradovima može da se primeni. Mnogi od njihovih ostalih projekata iz tog vremena su uključivali tehnologije kretanja, okrenute karavane, svemirska odela, itd. Ta jasna opsesija slobodom kao dati pristup tehnologiji se ponavlja često.



Ovakva sloboda ideja I vizija u vremenu u kom su oni radili, nije bila karakteristicna za arhitekturu I same projekte, vec je nosila odredjenu stereotipnost I ne bas tako dugorocno gledanje na razvoj grada I drustva.

## “INSTANT CITY” I “THE LONG TOMORROW”?

**Strip** je na drugoj strani upravo i tada imao viziju daleke budućnosti, a mnogi gradovi su predstavljani na sličan način kao i gradovi u utopijskim projektima Archigramma?



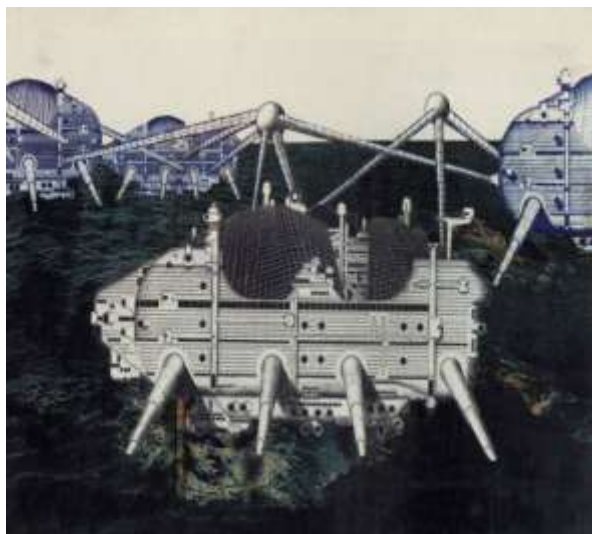
Na taj način, neizbežno je zapazanje da ovaj tada, a i danas avangardni pokret, svoj izvor inspiracije našao je jednim delom upravo iz stripa. Neki od čuvenih crtača stripova u to vreme, poput Moebiusa, Jodorowskog, Will Eisner-a, radnje svojih stripova postavljaju u gradovima, od kojih nam neki liče na već postojeće gradove u budućnosti, a neki su potpuno novi, sa novim tehnologijama kretanja i življenja, gradovi superheroja, borbe dobra i zla. U Moebius-ovom delu “The Long Tomorrow”, vidimo pored glavne radnje, značajan vizionarski poduhvat crtača koji prikazuje metropolu budućnosti, grad vertikalno razvijen, sa vazдушnim mostovima, koji odoleva sili gravitacije.



On ovde posmatra **grad i strip kao komparativne sisteme**. To je ono što ga zanima: lik uhvaćen u sistemu. Kako okruženje nas izgrađuje, što nam otkriva i uništava nas. Koje organske veze grada utiču na nas? Fraktalne veze koje nastaju između vrlo malih i vrlo velikih stvari. Male stvari moraju odražavati dimenziju sistema, a detalj mora biti nosilac značenja.

Archigram je upravo to zahtevao, kao i da svaki dizajn mora biti rođen iz inspiracije. U njihovim vizionarskim projektima budućih gradova, vidimo gradove koji se kreću, lete, a to je

slicno vizijama Moebius-a koji u svojim radovima predstavlja buduci leteci brod, letelice I druge alternativne aspekte stvarnosti.



*''Masina'' za zivot: Archigram*



*Leteci brod: Moebius*

## Instant City

Da bi se podudarao sa savremenicima Archizoom-a, a pratio tendenciju koja seže do sociološke vizije grada Georg Simmel-a, za Archigram metropolis je pre svega "zarazno" mentalno stanje. Iz tog razloga, njegov projekt "Instant grad" istražuje mogućnosti onečišćujućih monotonija urbanog života manjih gradova s najuzbudljivijom savremenom urbanoscju pomoću perceptivne aktivacije njihovih stanovnika: Ideja je bila da se koriste audiovizualni uređaji, instalacije, a izložbe, da se prevoze u kolosalima, vazdusni brodovi koji se spuštaju na "uspavanim gradovima" transformisu im izgled nepovratno, uključujući ih u aktivan gradski sistem, instant grad.

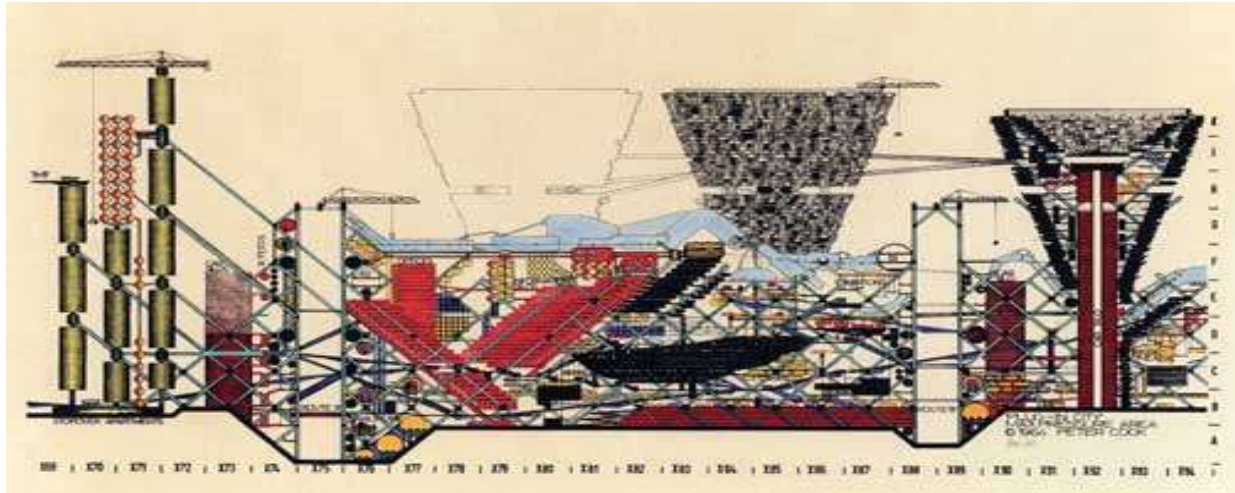
Na definisanje postindustrijskog grada kao mreže informacija i zabave, Archigram je predložio novu urbanu strukturu.





### Plug-in- City, Peter Cook, 1964

Plug-in-City je mega-struktura, bez zgrade, samo masivni okvir u kom su stanovi u obliku stanica ili standardizovanih komponenti mogu biti smesteni. Masina je preuzela i ljudi su postali sirovine koje se obrađuju, a razlika je u tome da su ti ljudi trebali uživati u iskustvu.



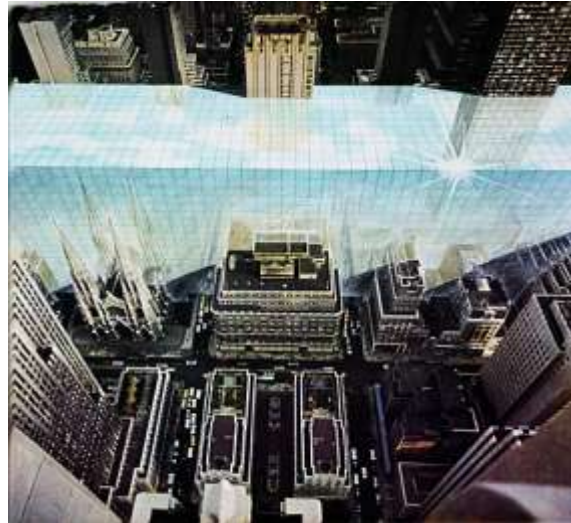
### Walking City, Ron Herron, 1964

Walking City je divovska struktura sastavljena od inteligentnih zgrada i robota, takvog mehanizma da može da "luta". Oblik potiče iz kombinacije insekata i masina i bio je doslovno tumačenje **Corbusier-ovog aforizma o kući kao pokretnoj masini za život**. Građanin je, dakle, servisni nomad ne potpuno različit od današnjeg čoveka u svetu automobila. Kontekst je bilo shvaćen kao budućnost upropascenog sveta u razdoblju nakon nuklearnog rata.



## Superstudio; INSTANT CITY ILI BRAIN CITY?

Kao i Archigram, i Superstudio, još jedan avangardni pokret nastao pod uticajem Archigrama, je dao sebi neograničenu maštu u iskazivanju i prikazivanju svojih vizija budućeg grada. Njihov "Brain City" je prilično dobar prikaz na temu Corbusieove "masine za život".



"..Ako je dizajn samo podstrek za konzumaciju, onda moramo odbaciti dizajn, ako je arhitektura samo desifrovanje burzuskog modela vlasništva i društva, onda moramo odbaciti arhitekturu... Ako je arhitektura i urbanizam samo formalizacija sadašnje nepravedne društvene podele, moramo da odbacimo planiranje gradova i njih same... sve dok sve ove aktivnosti vezane za dizajn ne postanu usmerene ka ispunjavanju osnovnih potreba.." ( Superstudio)

**Medjutim, mnogi stripovi pomenutih autora, nastali su posle 1974., kada je Archigram već uveliko imao brojne projekte, pa se postavlja pitanje u kojoj meri i da li je i Archigram zapravo imao uticaj na strip, kao i na film u to vreme?**

## VIZUELNI IZRAZ:

### Preklapanje slika Archigram-a I narativni crtezi stripa?

Jos na pocetku rada grupe, časopisi koriste **kolaž** (ili tačnije, **montažu**), kao svoju primarnu tehniku, sa **fotografijama**, **crtežima** i **tekstovima** prkoseći svakom pokušaju konvencionalnog čitanja.



Archigram je sa oduševljenjem negovao dvosmerni odnos sa **pop kulturom**, uzimajući mnoge od svojih detalja, kao od **Pop Art-a**, tako I od posebnih britanskih umetnika kao što su Richard Hamilton i Peter Blake . Tako mnogi kolazi ovih umetnika svoj put nalaze u "Instant City" projektu.

### Oblik umetnosti I tehnika prikaza

Kolaži Archigram-a su namerno šokantani, drski i 'teški', namerno ruse iluzije realnog prostora, i omogućavaju više preklapanja pogleda, za razliku od kulturne urbane elegancije "The Civilian Dream". Namera Archigram-a bila da slome postojeće i zamišljene barijere oblika i izjave o stranici, a mediji kolaža i montaže bili sredstvo napada. Ambicije Cook-a, Herron-a i drugih je bio da potaknu raspravu izazivački, sudarom slika, slojevitih jednih preko drugih, tako da argument nije prema standardima konvencionalnog teksta ili linearnog razmišljanja, nego je istovremeno kolaž na oglasnoj tabli. Grupa je imala posebne ciljeve u svojim manipulacijama stampane reči i izazivačkih slika. Smatrali su da na taj način njihove poruke bi se prenosile najučinkovitije, a istovremeno ostale slobodne od ubojitog zagrljaja arhitektonske I književne kritike. Pokazali su da kolaz nije samo oblik umetnosti vec I metoda

To je naravno, za to vreme, sredinu 20.veka bila potpuna novina, arhitektonski projekti su bili svedeni, vise tehnicki, a eksperimentisanje sa raznim tehnikama je bilo mnogo blize **stripu** nego arhitekturi. Sa ovog aspekta, oni imaju dosta zajednickih tacaka, od nacina srodne obrade crteza pa sve do boje.

Strip u osnovi moze biti obradjen na razlicite nacine, a u osnovi su 2 stila:

1. "cartoony" stil koristi komične efekte i varijacije linijskih širina za izražavanje. Likovi imaju tendenciju da imaju zaobljene, pojednostavljene anatomije. Zapaženi eksponenti ovog stila su Carl laje i Jeff Smith.

2. ‘realan’ stil- fokusira se više na realnoj anatomiji oblika, i koristi ilustracije nadjene u ‘pulp’ časopisima kao osnovu.



Tehnika Arhigram-a se više zasniva na ovom stilu, s obzirom na I oni koriste clanke I isecke iz novina kao osnovu, I realne ljude preuzete iz istih.

Inace, izbor kolaža kao tehnike nije bio slucajan, vec zato sto on ‘namerno sudara oblike’ i sadržajem je dizajniran da osujeti konvencionalne sinteze . Strip je inace sastavljen od narativnih crteza, dok je kod arhigramovih crteza prisutnije preklapanje, medjutim nisu retki ni radovi predstavljeni potpuno tehnikama stripa. Jedan od njih:

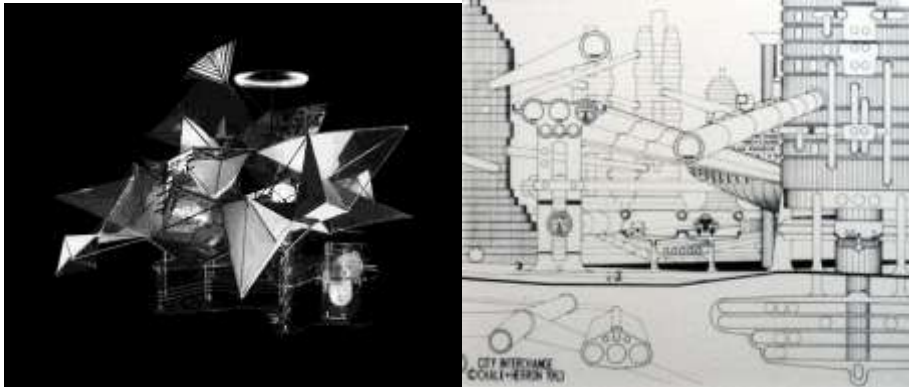
**‘What have we lost? What are we missing?’** ( Sta smo izgubili? Sta nam nedostaje?)  
ARCHIGRAM



## TEHNOLOSKA UTOPIJA ARHIGRAMA: početak digitalne kulture?

**Strip** kao avangardni medij stalno istražuje i širi granice mogućnosti, od svog nastanka pa do danas. Ako pogledamo neke od stripova iz 40, 50-tih godina videćemo pozadinu, gradske ambijente sa ogromnim masinama, letelicama, koji se suprotstavljaju vremenu, prostoru i gravitaciji. U arhitekturi, ovakve tehnološke utopije možda prvi put vidimo u projektima Archigrama, makar do te mere razvijene. Archigram kao pokret podstakao je novi odnos prema tehnologiji, odnos više povezan sa masovnom potrošnjom. To je ujedno i početak digitalne kulture. Na primer Archigram postavlja sledeće pitanje: **Da li je u arhitekturi i dalje bitan oblik?** Tu je i pojam globalizacije i globalne vizije, pogled koji će nadahnuti umetnike vremenom. Tu je i "bio sloj", "tech sloj" koji je treći sloj iznad svega, kao stanje površine. To je prekretnica kontinuiranog poimanja tehnologije do tada.

Nacin na koji je **Archigram** video tehnološki napredak bio je potpuno drugaciji od **modernistickog**. Oni nisu shvatali tehnologiju kao moguće okruženje, a Archigram je otisao daleko u tome. Upravo kao i **strip**. Oni pokazuju da tehnologija može pružiti olakšanje i zadovoljstvo i kreirati potpuno drugaciji svet. Ali ono što je strip prvi uveo, a da bi zatim i Archigram potpuno razvio je pojam **MEGASTRUKTURE**.



Megastruktura je o:

- načinu života: novom načinu da bi se živelo
- O vezama: važno i kako stvari su povezane jedna s drugom
- okolini: kontroli.

Arhitekta proizvode strukture na granici utopije s obzirom na ovaj tehnološki kontekst, ali ideja mega struktura je kontradiktorna: o čemu se onda u arhitekturi radi? Je li ona objekat (zato što mega struktura izgleda kao divovski objekat, ceo grad u obliku objekta). On je povezan s hiper-koncentracijom u disperziji.

Zahvaljujući tehnološkom i razvoju medija, proces instant metropolizacije bi se propagirao u eksponencijalnom smislu, postupno obogaćivao svojim značenjima, kao što se može videti u vožnji kroz sled testnih polja koja Archigram osmislio počevši od jugo-istoka Engleske i kreće prema Mediteranu.

## REALIZOVANA VIZIJA ARCHIGRAMA: pocetak nove buducnosti?

“Prijateljski vanzemaljac” ili “Crna kutija sa skrivenim trikovima”?

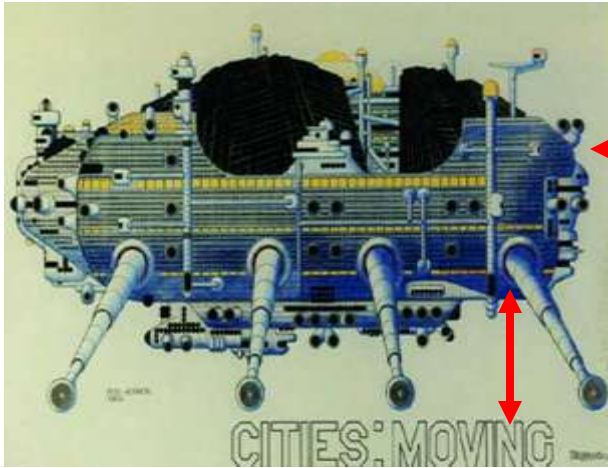


Objekat: “Kunsthaus”,  
Lokacija: Grac, Austrija  
Arhitekta: Peter Cook i Colin Fournier

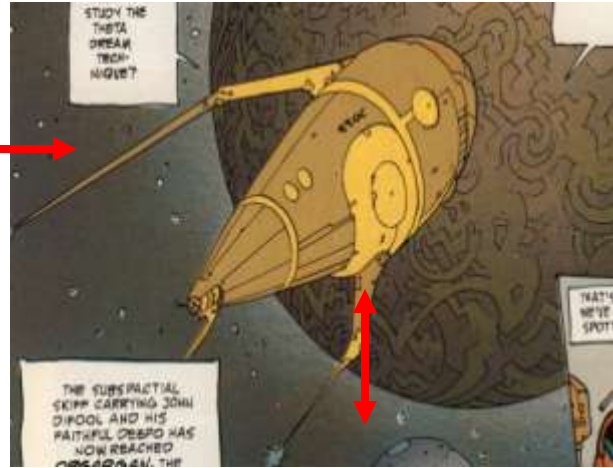
Izgradjen kao simbol Graca- kulturne prestonice 2003.godine. Simbol novog modernizma koji je Arhigram kao grupa predvideo 1960-tih godina. Predstavlja realizovanu viziju o megastrukturama koje postaju deo grada I zivota, I transformabilnosti kao pokretacu I alatu u menjanju slike istog.



...Vizija kroz vreme i "umetnosti"...



1960-te, Walking City, Archigram



Moebius-ova letelica



Kunsthaus, 2003. Grac

## **“Voznja” izvan objekta...**

Civilizacija ovog vremena se brzim tempom sve više udaljava od prirode tako da se danas u svakom momentu susrećemo sa neophodnim kreativnim produktom ljudske maste. Danasnja tehnologija se također koristi u raznim vidovima vizuelnim kreativnim stvaralastvima, a umetnost danas nije uvek ta koja mora da se ograničava prirodnim pravilima i ne mora da funkcionise već je njen najveći značaj stimulisanje ljudske maste... Strip pokazuje vrednost simbolike i aluzije u arhitekturi ogromnog prostora i brzine i dokazuje da je ljudima, čak i arhitektima, zabavna arhitektura koja ih podseća na nešto drugo. Da li će neka od velikih metropola sutra da zalici na jedan od gradova iz stripa, i da li se oni uopšte razvijaju u tom smeru, ili je cilj ostvarivanje neostvarenih vizija ...? Hoće li informacijska revolucija revitalizovati ili ubiti arhitektonske struke?.

Archigram-ov program koji se javlja u retrospektivi, kao spoj između modernizma i postmodernizma u arhitekturi, je bio sve više šokantniji zbog načina na koji je ostao tako maglovito naveden. Kao što I dizajnira, bio je neodređen, gotovo kao kameleon. “Living City” je označio način razmišljanja o gradovima koje je kasnije postalo uobičajeno, a to je da je grad više od puke funkcionalne organizacije prostora, već je masina života koja pruža potporu kulturi u neprekidnoj promeni. Kontekst ovog projekta je raspršio niz ideja iz 1960-tih o prirodi slobode-prostorne, kreativne, potrošačke, političke, koja je imala odjek u likovnoj umjetnosti u to vreme vožnjom "izvan objekta" i među drugim arhitektonskim provokacijama.



Literatura:

- <http://www.dezeen.com/2009/03/30/competiton-five-copies-of-yes-is-more-by-big-to-be-won/>
- <http://www.gravestmor.com/wp/archives/2006/10/15/moebius-futurism>
- <http://archigram.westminster.ac.uk/project.php?drwid=2225>
- <http://agglutinations.com/archives/000015.html>
  
- "Archigram: Architecture without Architecture" Simon Sadler
- "Beyond Archigram: The structure of circulation" Hadas A. Steiner
- "Archigram: Experimental architecture" Pie Books
- "The City-seen as Garden of Ideas" Peter Cock

ARHITEKTONSKI FAKULTET UNIVERZITETA U BEOGRADU

PREDMET: KONTINUITETI U GRADJENJU GRADA

**TEMA:**

**UTICAJ DEVETE UMETNOSTI NA "EKSPERIMENTALNU ARHITEKTURU"  
I VIZIJE BUDUCEG GRADA ARCHIGRAM-A**

Prof. mr Petar Arsić ,  
Ass. -prip. arh. Ivica Nikolić

Student: Radmila Petrovic 2008/236

## Sadržaj

### Uvod

- Svet Archigram-a.....
- Nastanak.....
- Arhitekta kao ‘superheroj’.....
- Uticaji na rad.....
  
- VIZIJE ARHIGRAM-A i DALEKA BUDUCNOST STRIPA:  
dizajn buducnosti?.....
- ‘Instant City’ I ‘The long tomorrow’?.....
  - Instant City.....
  - Plug-in- City, Peter Cook, 1964.....
  - Walking City, Ron Herron, 1964.....
  - Superstudio; INSTANT CITY ILI BRAIN CITY?.....
  
- VIZUELNI IZRAZ: Preklapanje slika Arhigram-a I narativni crtezi stripa?.....
  - Oblik umetnosti I tehnika prikaza.....
  
- TEHNOLOSKA UTOPIJA ARHIGRAMA: početak digitalne kulture?.....
  
- REALIZOVANA VIZIJA ARCHIGRAMA: pocetak nove buducnosti?.....
  - ...Vizija kroz vreme i ‘umetnosti’.....
  
- ‘Voznja’ izvan objekta.....

### Literatura